

KEGIATAN BERMAIN BERBASIS *ART CRAFT* BAGI ANAK USIA DINI UNTUK MEMPROMOSIKAN KECINTAAN PADA LINGKUNGAN

Nur Hayati, Ni Nyoman Seriati, dan Lusi Nurhayati

FBS Universitas Negeri Yogyakarta

e-mail: mbak_nuy@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian adalah menyusun pedoman permainan kreatif berbasis *art-craft* yang dapat menumbuhkan kepedulian dan rasa cinta lingkungan bagi anak usia dini dengan rincian mengidentifikasi jenis permainan kreatif berbasis *art-craft* yang dapat menumbuhkan rasa cinta lingkungan anak usia dini dan menganalisis teknik stimulasi melalui permainan kreatif berbasis *art-craft* untuk menumbuhkan rasa cinta lingkungan pada anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa TK Grogolan Kecamatan Ngemplak Kabupaten Sleman. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi dan *Focus Group Discussion (FGD)*. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasilnya adalah *pertama*, permainan *art-craft* sebagai promosi Pendidikan Lingkungan Anak Usia Dini (PLAUD) dilihat dari bahan jenis permainan dikelompokkan menjadi tiga, yakni alami, buatan, dan campuran. *Kedua*, guru menerapkan strategi yang beragam dalam menstimulasi rasa cinta lingkungan melalui permainan *art craft* ini yaitu dengan pembudayaan atau rutinitas harian dan insersi langsung rasa cinta lingkungan melalui permainan.

Kata kunci: kreativitas, permainan kreatif, pendidikan lingkungan anak usia dini

ART CRAFT-BASED PLAY LEARNING ACTIVITIES TO PROMOTE CHILDREN'S ENVIRONMENTAL AWARENESS

Abstract

This research aims to identify types of creative art craft-based creative games which could stimulate the environmental awareness to children and to analyze the techniques use by the teacher in promoting the environmental awareness to the children. The study was descriptive qualitative. The subjects were the student and Kindergarten teachers PKK Grogolan in Ngemplak, Sleman, Yogyakarta. To gain the data, a set of questionnaire, and FGD (Focus Group Discussion) were used. Data were analysed descriptively and qualitatively. The results show that first, art craft-based games can be categorized into natural material-based games, artificial material-based games, and mixed material-based games. Second, teachers applied varied strategies to provide environmental education for very young children through the art craft based playing.

Keywords: creativity, art craft games, environmental education for early childhood

PENDAHULUAN

Mencintai lingkungan adalah salah satu karakter yang harus bisa dimiliki oleh anak-anak khususnya anak usia dini. Munculnya rasa cinta pada lingkungan tidak serta merta muncul dengan sendirinya dalam

diri anak-anak. Upaya-upaya edukatif yang bertujuan untuk membentuk kesadaran ini perlu untuk dilakukan sedini mungkin dengan memperhatikan situasi dan kondisi yang ada pada anak usia dini. Kondisi terpenting pada masa usia dini yaitu fase emas (*golden*

age) dimana pada fase tersebut anak mampu mempelajari segala sesuatu di sekitar mereka nyaris dengan tanpa kesulitan berarti. Itulah mengapa Anak Usia Dini sering diibaratkan seperti *sponge*. Sensitifitas terhadap lingkungan perlu ditanamkan terhadap anak baik di lembaga pendidikan formal (TK), informal (TPA dan KB) maupun nonformal di keluarga serta lingkungan masyarakat sekitar.

Menstimulasi kecintaan anak pada lingkungan bukan hal yang mudah. Guru Anak Usia Dini harus sensitif dalam menangkap setiap peluang yang bisa digunakan untuk menginsersikan muatan-muatan kecintaan terhadap lingkungan di setiap aktivitasnya. Guru Anak Usia Dini harus bisa mendesain dan menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang cocok dengan karakteristik dan kebutuhan Anak Usia Dini. Salah satu aktivitas yang bisa dimanfaatkan untuk mestimulasi rasa cinta lingkungan pada Anak Usia Dini adalah melalui permainan yang edukatif dan kreatif berbasis *art craft*. *Art craft* sangat berpotensi untuk bisa digunakan sebagai kegiatan pembelajaran yang bertujuan menanamkan berbagai nilai termasuk kecintaan terhadap lingkungan. Kegiatan bermain *art craft* berpotensi menimbulkan interaksi antara Anak Usia Dini dengan lingkungan. Melalui kegiatan ini mereka bisa memanfaatkan barang bekas, serta lingkungan di sekitarnya seperti air, tanaman, batu dan sebagainya untuk menciptakan kegiatan yang kreatif dan menyenangkan. Pemanfaatan lingkungan di sekitar anak dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan untuk mengoptimalkan potensi anak terutama kesadaran terhadap kebersihan lingkungan (Farikhah, 2010). Pendidikan lingkungan untuk anak usia dini (PLAUD) sangat penting artinya karena pada masa ini potensi yang dimiliki setiap anak dapat berkembang dengan optimal apabila memperoleh rangsangan yang positif (Hilman, 2004).

Kegiatan bermain kreatif merupakan salah satu sarana untuk menstimulasi anak belajar mengekspresikan perasaan, pikiran dan pandangan mereka terhadap dunia. Seni merupakan media yang melatih anak-anak menumbuhkan percaya diri dan kebanggaan melalui apa yang dilihat dan dilakukan, sehingga apa yang tidak bisa mereka ucapkan dengan kata-kata dapat diekspresikan melalui karya ciptaan anak. Seni juga memberikan kesempatan untuk pembentukan fisik. Saat anak-anak merobek kertas untuk menggunting kertas, mereka menyempurnakan otot-otot kecil membuat garis dan bentuk-bentuk dengan spidol dan pensil warna membantu anak-anak membentuk otot-otot motorik yang diperlukan untuk menulis. Seni menyenangkan dan melegakan untuk anak-anak. Seni membuat mereka belajar banyak keahlian, mengekspresikan diri, menghargai keindahan, dan menjaga kelestarian lingkungan di sekitarnya.

Selama ini belum semua guru PAUD menyadari bahwa upaya stimulasi rasa cinta lingkungan ini bisa dilakukan dengan kegiatan yang menarik, kreatif, menyenangkan dan sangat bersifat kanak-kanak. Sebagian lainnya, kurang mampu berkreasi menciptakan aktifitas dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar anak. Untuk membantu guru PAUD melakukan stimulasi rasa cinta lingkungan melalui permainan *artcraft* ini diperlukan sebuah pedoman yang bisa memberi rambu-rambu juga acuan bagi guru. Penelitian yang mampu menghasilkan produk akhir berupa pedoman permainan kreatif berbasis *art-craft* yang dapat menumbuhkan kepedulian dan rasa cinta lingkungan bagi anak usia dini perlu dilakukan. Penelitian pendahuluan (*needs analysis*) dibutuhkan untuk mendapat informasi dari lapangan tentang jenis permainan apa yang bisa dipergunakan dan bagaimana strategi yang digunakan. Penelitian ini dilakukan dalam rangka menjawab kebutuhan dan tuntutan tersebut.

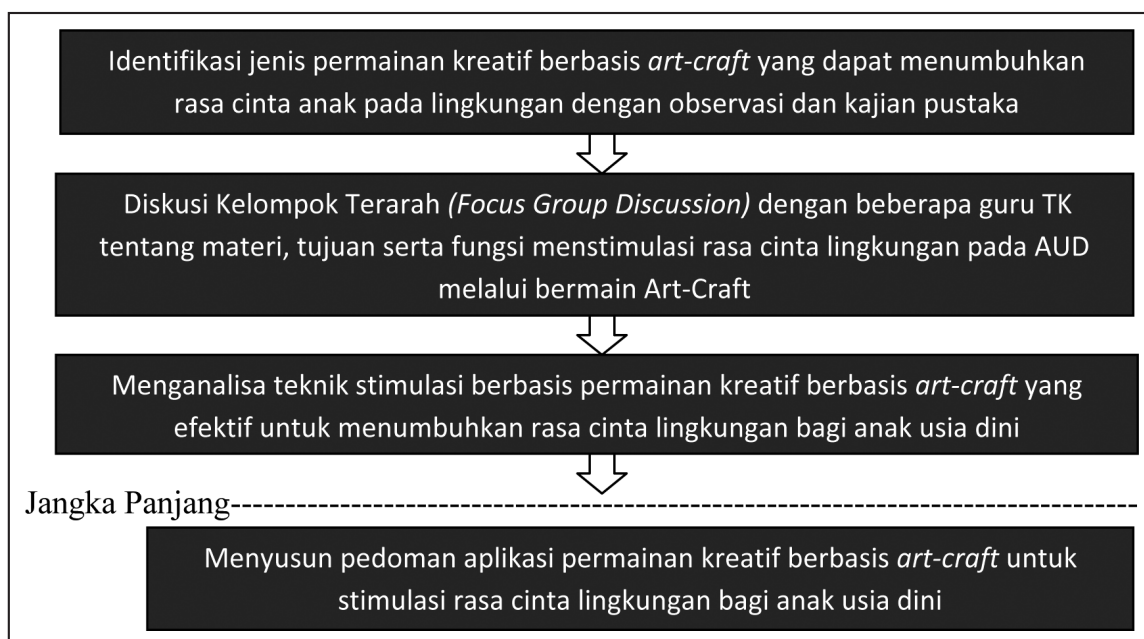
Tujuan jangka panjang penelitian adalah menyusun pedoman permainan kreatif berbasis *art-craft* yang dapat menumbuhkan kepedulian dan rasa cinta lingkungan bagi anak usia dini. Tujuan jangka pendek meliputi: 1) mengidentifikasi jenis permainan kreatif berbasis *art-craft* yang dapat menumbuhkan rasa cinta lingkungan anak usia dini; dan 2) menganalisa teknik stimulasi melalui permainan kreatif berbasis *art-craft* untuk menumbuhkan rasa cinta lingkungan pada anak usia dini.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode kualitatif dalam pengambilan data. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa TK Grogolan Kecamatan Ngemplak Kabupaten Sleman. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, dan *Focus Group Discussion (FGD)* yang melibatkan guru TK. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah panduan FGD, panduan observasi, serta panduan wawancara.

Sistematika penelitian bisa dijelaskan melalui Gambar 1.

Data akan dianalisis secara deskriptif kualitatif mengadaptasi Moleong (2007) dengan langkah-langkah sebagai berikut. *Pertama*, membaca hasil angket, transkrip hasil wawancara dan hasil observasi dengan teliti. *Kedua*, menentukan data awal dengan menandai data-data tertentu berdasarkan tema (*coding*) untuk memperoleh data yang relevan dengan topik penelitian. *Ketiga*, melakukan seleksi data dan membuat kategorisasi awal dan melakukan penge-lompokan data. *Keempat*, melakukan *axial coding*, yaitu menghubungkan tema-tema yang muncul dari data terseleksi dan relevansinya dengan tujuan penelitian. *Kelima*, menajamkan fokus dengan melakukan FGD dan mendalam. *Keenam*, memilih dan memilah data tambahan dengan membaca hasil wawancara mendalam dengan teliti dan seksama kemudian mengelompokan data tambahan ke dalam kategori yang sudah ada atau membuat kategori baru. *Ketujuh*, menarik kesimpulan dari penajaman fokus penelitian yang dilakukan berulang.



Gambar 1. Diagram Alir Sistematika Penelitian

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Permainan *art-craft* yang dikembangkan untuk menstimulasi kepedulian lingkungan dapat menggunakan bahan yang ada di sekitar anak. Bahan tersebut dapat berupa tanaman kering mulai dari batang, biji dan bunga yang sudah kering. Bahan lainnya antara lain bekas bungkus makanan, bungkus alat mandi serta barang bekas lainnya yang awalnya tidak bermanfaat dapat menjadi benda yang bermakna bahkan mempunyai nilai yang lebih tinggi. Bahan limbah rumah tangga yang dapat dimanfaatkan tersebut antara lain koran bekas, kaleng minuman, plastik, kardus, botol minuman. Semua bahan tersebut dapat dimanfaatkan menjadi mainan maupun hiasan di rumah. Anak usia TK dapat membuat kreativitas dari bahan tersebut menjadi mainan maupun benda lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, ditemukan berbagai macam permainan *art-craft*. Menurut bahannya, permainan *art-craft* ini bisa dibagi menjadi tiga kategori yaitu: bahan alami, bahan artifisial serta bahan *mixed media*. Beberapa permainan tersebut dapat dikategorikan karakteristiknya berdasarkan hasil kreativitas karya antara lain karya hiasan, karya fungsional serta karya konstruksi.

Hasil kreativitas anak yang dikategorikan sebagai karya hiasan antara lain: hiasan meja dari tanaman kering dan barang bekas, hiasan dinding dari barang bekas, kolase dengan bahan yang tidak terpakai di sekitar, mozaik dari biji-bijian kering, boneka. Sementara itu, hasil kreativitas anak yang dikategorikan sebagai karya fungsional antara lain: bentuk dari kardus bekas (mobil-mobilan, gerobak, kapal laut, pesawat, kereta, tas dan sebagainya); dan tempat pensil dari aneka bahan alam. Terakhir, hasil kreativitas anak yang dikategorikan sebagai karya konstruktif antara lain: bentuk dari batu, bentuk menggunakan kertas origami dengan teknik menempel, bangunan dari *stick*, bentuk dari sabun, bentuk binatang dari bahan alam

(buah dan sayuran).

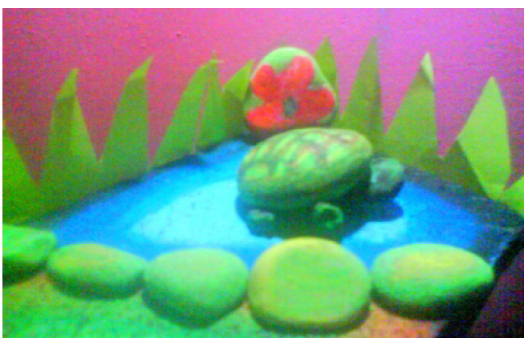
Produk permainan *art-craft* dalam penelitian ini yang berasal dari bahan alami antara lain: hiasan meja dari tanaman kering dan barang bekas, mozaik dari biji-bijian, bentuk binatang atau bunga dari bahan alam (buah dan sayur), tempat pensil dengan aneka bahan alam. Sementara itu, permainan *art-craft* dalam penelitian ini yang berasal dari bahan artifisial antara lain: hiasan dinding dari barang bekas, kolase dengan bahan yang tidak terpakai di sekitar, boneka, berbagai bentuk dari barang kardus (misalnya bentuk mobil-mobilan, gerobak, kapal laut, pesawat, kereta, tas dan sebagainya), bentuk menggunakan kertas origami dengan teknik menempel, bangunan dari *stick*, dan bentuk dari sabun. Jenis permainan *art-craft* selanjutnya dalam penelitian ini yang berasal dari bahan *mixed media* adalah bentuk dari batu.

Berdasarkan teknik pembuatannya permainan *art-craft* dapat dikategorikan menjadi beberapa teknik antara lain teknik menyusun atau merangkai dan mengkonstruksi benda, teknik kolase, teknik membutsir, teknik memahat, teknik menempel, teknik melipat, teknik merekayasa bentuk lama menjadi bentuk baru dengan fungsi baru serta teknik mencetak dan mengecor. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Kecamatan Ngemplak serta berdasarkan masukan dari ahli seni rupa anak usia dini beberapa permainan *art-craft* yang ditemukan dapat dikategorikan sebagai berikut. *Pertama*, permainan *Art-Craft* yang dibuat dengan teknik menyusun atau mengkonstruksi benda antara lain: menciptakan bentuk dari batu, menyusun *stick* menjadi bangunan. *Kedua*, permainan *Art-Craft* yang dibuat dengan teknik kolase antara lain: kolase dengan bahan yang tidak terpakai di sekitar, mozaik dari biji-bijian kering. *Ketiga*, permainan *Art-Craft* yang dibuat dengan teknik memotong dan menempel antara lain: membuat boneka, membuat hiasan meja dari tanaman kering dan barang bekas, membuat tempat pensil dari

aneka bahan alami yang ditempel. *Keempat*, permainan *Art-Craft* yang dibuat dengan teknik membutsir antara lain: membuat benda dari tanah liat yang dipilih terlebih dahulu. Namun kegiatan tersebut tidak ditemukan dalam penelitian. *Kelima*, permainan *Art-Craft* yang dibuat dengan teknik memahat antara lain: menciptakan bentuk dari sabun, menciptakan bentuk binatang atau bunga dari bahan alam (buah dan sayur). *Keenam*, permainan *Art-Craft* yang dibuat dengan teknik melipat antara lain: melipat kertas menjadi kapal, pesawat atau benda lainnya. *Ketujuh*, permainan *Art-Craft* yang dibuat dengan teknik menempel antara lain: menciptakan bentuk menggunakan kertas origami dengan cara menempel, membuat hiasan dinding dari barang bekas. *Kedelapan*, permainan *Art-Craft* yang dibuat dengan teknik merekayasa bentuk lama menjadi bentuk baru dengan fungsi baru adalah menciptakan berbagai bentuk dari barang kardus, misalnya bentuk mobil-mobilan, gerobak, kapal laut, pesawat, kereta, tas dan sebagainya.

Berbagai jenis *art-craft* yang berhasil diidentifikasi dalam penelitian ini tergambar pada foto-foto contoh hasil kreasi berikut.

1. Menciptakan bentuk dari batu



Gambar 2. Contoh Karya Kreasi *Artcraft* Berbentuk Kura-Kura

2. Menyusun stick menjadi bangunan



Gambar 3. Contoh Karya Kreasi *Artcraft* Berbentuk *Children Playground*

3. Menciptakan bentuk dari sabun



Gambar 4. Contoh Karya Kreasi *Artcraft* Berbentuk Bunga Mawar

4. Menciptakan bentuk dari kardus bekas



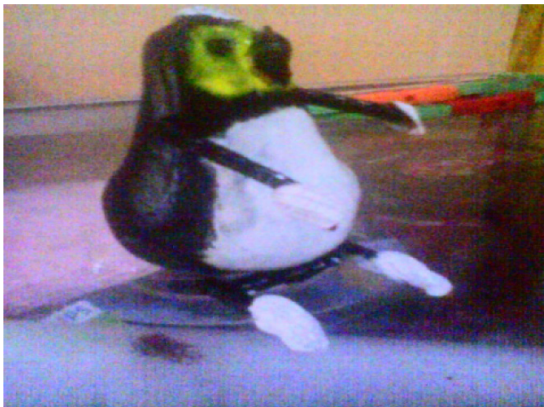
Gambar 5. Contoh Karya Kreasi *Artcraft* Berbentuk Kaligrafi

5. Membuat pohon



Gambar 6. Contoh Karya Kreasi *Artcraft* Berbentuk Pohon Murbei

6. Menciptakan bentuk binatang dari bahan alam



Gambar 7. Contoh Karya Kreasi *Artcraft* Berbentuk Pinguin

7. Membuat tempat pensil dengan aneka bahan alam



Gambar 8. Contoh Karya Kreasi *Artcraft* Berbentuk Tempat Pensil Dan Bross

8. Membuat Boneka



Gambar 9. Contoh Karya Kreasi *Artcraft* Berbentuk Boneka

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan diskusi dengan beberapa guru TK di wilayah Kecamatan Ngemplak, strategi yang diterapkan guru untuk menstimulasi anak cinta pada lingkungan antara lain dapat dibagi menjadi 2 yaitu pembiasaan atau pembudayaan dalam bentuk kegiatan yang rutin dilakukan sehari-hari dan insersi langsung selama permainan. Pembudayaan ini penting karena menjadi aspek yang akan selalu diekspos kepada anak usia dini. Strategi pembiasaan/rutininitas misalnya adalah. *Kesatu*, membiasakan dan mengkondisikan agar semua unsur yang ada di lingkungan sekolah baik anak, guru maupun staf lainnya untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan. *Kedua*, mengklasifikasi sampah (sampah organik dan sampah anorganik) dan menempatkannya di tong yang berbeda. *Ketiga*, membiasakan anak-anak mencuci tangan setelah bermain serta sebelum dan sesudah makan. *Keempat*, membiasakan anak untuk menggunakan air secukupnya. *Kelima*, membiasakan anak tidak makan makanan instan. *Keenam*, memberi pujian atas karakter positif yang ditunjukkan anak

Insersi rasa cinta lingkungan juga dilakukan selama permainan. Strategi penanaman rasa cinta lingkungan yang digunakan selama permainan misalnya adalah sebagai berikut. *Pertama*, penanaman

nilai-nilai kecintaan pada alam melalui permainan *art-craft* dengan disertai lagu. *Kedua*, pada saat anak usia dini melakukan permainan, lagu yang bermuatan rasa cinta lingkungan digunakan oleh guru selama permainan. Secara naluriah, anak-anak suka lagu dan mengemari lagu. Kegembiraan yang ditimbulkan oleh lagu dan permainan bisa menjadi energi positif bagi anak untuk tumbuh dan berkembang secara sehat jasmani dan rohani. *Ketiga*, menggunakan variasi bahan dan teknik. *Keempat*, bahan dan teknik yang selalu berganti, membuat permainan akan selalu menarik dan tidak membosankan. *Kelima*, memberi kebebasan siswa untuk mengeksplorasi bakat dan kreativitas mencipta bentuk. *Keenam*, memanfaatkan benda yang ada di lingkungan sekitar. *Ketujuh*, strategi ini bisa membantu siswa mengenali barang apa saja yang bisa digunakan untuk penanaman rasa cinta lingkungan tadi. Siswa bisa melakukan hal yang sama, yaitu menggunakan benda yang tersedia di alam untuk sarana bermain, di luar sekolah. Melalui sekolah mereka bisa belajar bahwa bermain itu bisa menggunakan benda yang ada di sekitar, dengan begitu mereka sudah turut serta dalam upaya pemanfaatan alam (*reuse, reduce, recycle*). *Kedelapan*, meletakkan proses *scaffolding* selama bermain (membantu siswa). *Kesembilan*, Anak-anak perlu mendapatkan bantuan dari orang dewasa agar bisa mendapatkan keterampilan tertentu.

Reaksi yang ditunjukkan anak ketika guru menerapkan stimulasi tersebut di atas beraneka ragam, antara lain ada anak yang dapat melakukan sendiri tanpa diarahkan guru. Misalnya anak sudah terbiasa melakukan sendiri menjaga kebersihan lingkungan, mencuci tangan setelah bermain dan sebelum makan, menggunakan air secukupnya artinya tidak membuang air sampai berlebihan. Namun ada yang masih bertanya ketika akan membuang sampah dimasukkan ke dalam tempat sampah yang mana. Hal tersebut sudah

menunjukkan bahwa anak mulai memahami bahwa ketika membuang sampah tidak boleh sembarangan karena ada sampah yang bisa hancur sendiri ada yang harus diolah dulu.

Sebagian anak ada yang masih membutuhkan motivasi dari guru dan teman, artinya ketika guru dan temannya membuang sampah sesuai jenis bahannya maka anak yang lain mengikutinya, ketika teman dan gurunya menggunakan air secukupnya tidak dibuang berlebihan maka anak yang lain mengikutinya. Kemudian jika guru dan teman mencuci tangan setelah bermain maka anak yang lain mengikuti. Reaksi tersebut disebabkan anak masih baru mendapatkan stimulasi tersebut dan belum terbiasa. Namun perlahan-lahan perilaku cinta lingkungan akan terbentuk pada diri anak jika stimulasi dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil wawancara masih ada sebagian kecil anak yang belum menyadari pentingnya cinta lingkungan. Reaksi yang ditunjukkan anak tersebut adalah ketika akan melakukan sesuatu selalu dibantu guru dan belum mampu melakukan dengan kesadaran sendiri. Misalnya jika di hadapannya ada barang bekas bungkus makanan atau minuman, anak tersebut tidak langsung memanfaatkan untuk media permainan tetapi melihat guru terlebih dahulu yang sering mengumpulkan bungkus berbagai produk yang ada di rumah untuk dimanfaatkan. Anak juga tidak langsung beranjak ketika harus cuci tangan sebelum dan sesudah bermain bahkan masih suka bermain air berlebihan. Kondisi yang ditunjukkan oleh setiap anak tersebut disebabkan tahap perkembangan antara anak satu dengan lainnya berbeda. Namun kita tidak boleh menyerah dengan keadaan karena kepedulian pada lingkungan tetap harus ditanamkan sejak usia dini agar anak menyadari bahwa kelestarian lingkungan perlu dijaga sepanjang masa dan menjadi tanggung jawab semua orang.

Kesadaran pada kelestarian lingkungan juga ditanamkan pada anak TK

dengan cara menyelenggarakan gerakan menanam bersama di sekolah pada setiap tema pembelajaran tanaman. Setiap anak diminta untuk membawa satu tanaman dari rumah untuk ditanam di sekolah. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman yang menarik bagi anak karena anak langsung dengan alam dan memahamkan anak bagaimana merawat tanaman sebagai wujud menjaga kelestarian lingkungan. Manfaat lain dari kegiatan menanam bersama adalah anak mendapat pengetahuan baru tentang jenis tanaman ada yang tanaman hias, tanaman apotek hidup serta tanaman warung hidup. Semua tanaman punya manfaat dan harus dijaga kelestariannya.

Berkaitan dengan kondisi yang terkait dengan lingkungan, erupsi merapi merupakan kondisi yang membawa dampak terhadap kondisi lingkungan di sekitar merapi. Kebetulan wilayah Kecamatan Ngemplak merupakan salah satu wilayah yang terkena dampak erupsi merapi. Pengalaman tersebut menjadi pembelajaran yang luar biasa bagi anak, misalnya anak semakin menyadari bahwa menjaga kelestarian hutan merupakan tugas penting semua orang. Wawasan lainnya adalah dengan semakin banyak pohon maka oksigen juga semakin banyak sehingga dapat menjaga dari pemanasan global. Hutan yang ada di tepi sungai juga menjaga ekosistem yang ada di sungai yang mempunyai dampak positif bagi kehidupan manusia. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menjaga kelestarian lingkungan, maka kita juga menjaga kehidupan manusia.

Respon yang ditunjukkan anak dalam memanfaatkan lingkungan sekitar yang tidak terpakai menjadi barang berharga antara lain berupa respon langsung memanfaatkan, respon mengubah bentuk, respon mengubah sifat serta respon mengubah sifat dan bentuk bahan alamai, bahan artifisial maupun bahan *mixed media*. Respon langsung memanfaatkan bahan alami tersebut, misalnya memanfaatkan daun pisang sebagai kuda-kudaan, mengubah

sifat bambu menjadi kipas yang menarik, kemudian mengubah bentuk dengan cara menyusun daun nangka menjadi mahkota dan mengubah bentuk dan sifat daun pisang menjadi takir tempat makanan. Respon kedua yang ditunjukkan anak terhadap bahan artifisial (buatan) antara lain langsung memanfaatkan kardus minuman menjadi tempat sampah, mengubah sifat tepung menjadi *playdough*, mengubah bentuk kardus menjadi mobil-mobilan serta mengubah sifat dan bentuk koran bekas yang dijadikan bubur untuk bahan membuat patung boneka.

Respon ketiga yang ditunjukkan anak dalam memanfaatkan lingkungan dari bahan *mixed media* antara lain anak langsung memanfaatkan bahan sabun menjadi bunga atau mobil-mobilan, kemudian anak dapat mengubah sifat bahan daun pandan menjadi anyaman tikar, mengubah bentuk buah menjadi hiasan meja berbentuk hewan, serta mengubah bentuk dan sifat bahan *mixed media* tanah liat menjadi gerabah dengan bentuk dan warna yang menarik.

Respon yang ditunjukkan anak mulai dari memanfaatkan langsung benda-benda alami, mengubah sifat dan bentuknya dapat dijadikan sebagai indikator bahwa anak dapat mencintai dan memanfaatkan lingkungan sekitar menjadi suatu karya yang bermanfaat meskipun hasil yang ditunjukkan masih dalam tahap belajar sesuai dengan perkembangan anak usia 4-6 tahun.

Menurut Surakusumah (2010) menanamkan kesadaran anak untuk peduli dengan lingkungan sekitar perlu proses yang bertahap mulai dari mengenalkan sampai anak mampu mengimplementasikan. Berdasarkan hasil penelitian, membangun kesadaran untuk tidak membuang barang bekas yang masih dapat diolah bukanlah suatu hal yang mudah. Sebagian besar masyarakat kita masih membuang barang bekas terutama barang yang termasuk limbah rumah tangga. Kesadaran pentingnya memanfaatkan barang bekas termasuk bagian dari upaya menjaga

lingkungan dari sampah yang yang tidak ramah lingkungan. Penanaman kesadaran tersebut akan lebih mudah jika dimulai dikenalkan pada anak usia dini. Hal ini diperkuat dengan tahapan perkembangan anak usia dini yang mudah menyerap berbagai pengetahuan dan mudah untuk menerapkan apa yang mereka ketahui. Kepolosan dan ketulusan anak akan menjadi atmosfir yang positif bagi pelestarian lingkungan hidup. Dengan demikian, anak akan mudah menularkan pengetahuannya kepada orang-orang di sekitarnya.

Selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap hasil karya anak untuk meningkatkan kemampuan anak serta untuk mengevaluasi guru dalam mengenalkan permainan *art-craft* pada anak usia dini. Evaluasi hasil karya tersebut dapat dilihat dari sisi kecepatan, ketepatan, kerapian atau kebersihan, akurasi serta estetika.

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa anak usia dini mampu menyelesaikan tugas membuat karya dengan idenya sendiri masih 10 %. Sebagian besar anak menyelesaikan tugas dengan waktu satu jam pelajaran karena anak memiliki daya konsentrasi yang berubah-ubah namun sebagian besar (80%) anak yang diteliti mampu menyelesaikan tugas sampai selesai. Dari segi ketepatan waktu dan fungsi setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Sebagian besar anak mampu membuat karya dengan susunan yang sesuai dengan yang dicontohkan guru meskipun masih ada yang belum sempurna. Sebagian besar anak dengan kesadaran sendiri membersihkan sampah bahan membuat karya, namun ada beberapa anak yang harus diingatkan terlebih dahulu.

Evaluasi selanjutnya dari segi akurasi sebagian besar anak mencapai hasil dengan desain sendiri sesuai dengan kreativitasnya namun ketelitiannya belum sempurna. Dari segi estetika, sebagian anak mampu membuat karya secara seimbang namun kreasi yang muncul masih bergantung pada contoh guru meskipun pada akhirnya tidak sama

sepenuhnya dengan contoh guru.

Berdasarkan hasil penelitian ini, hasil karya anak dievaluasi bersama anak dengan tujuan utama untuk menstimulasi anak cinta pada lingkungan serta untuk meningkatkan kreatifitas anak. Evaluasi tersebut tidak untuk mengecilkan hasil yang dibuat anak karena bagi anak usia dini tidak ada karya yang jelek karena semua karya anak bagus sesuai dengan kreasinya masing-masing.

SIMPULAN

Permainan *art-craft* sebagai promosi Pendidikan Lingkungan Anak Usia Dini (PLAUD) memiliki jenis yang bermacam-macam. Berdasarkan bahan jenis permainan *art craft* ini bisa dikelompokkan mnejadi tiga yaitu alami, buatan dan *mixed media* atau campuran.

Guru menerapkan strategi yang beragam dalam menstimulasi rasa cinta lingkungan melalui permainan *art craft* ini yaitu dengan

pembudayaan atau rutinitas harian dan insersi langsung rasa cinta lingkungan melalui permainan. Strategi yang digunakan menitik beratkan pada aktifasi 3 unsur utama manusia yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Farikhah. 2010. Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pemanfaatan barang bekas. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.
- Hilman, M. 2004. *Air; pendidikan lingkungan anak*. Jakarta: Kementerian Lingkungan Hidup.
- Moleong, L.J. 2007. *Metodologi penelitian kualitatif* (eds.rev). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surakusumah, W. 2010. *Konsep pendidikan lingkungan di sekolah*. Bandung: Jurusan Pendidikan Lingkungan FMIPA, UPI.